4週連続、テイルズ オブ デスティニーファンに贈るキャラクターファンブック

週刊テイルズオブデスティニー® Vol.4

Weekly Tales of Destiny

Yahoo!ケータイ・i-mode・EZweb対応!
オリジナル待受画像
無料プレゼント!
2007年1月12日まで配信

開発スタッフインタビュー特集!
秘蔵絵コンテも収録!

フィリア・フィリス役 **井上喜久子さんの声も掲載!**

ここでしか手に入らない!
特製マウスパッド付き!

ゲーマガ SoftBank Creative

©いのまたむつみ ©NBGI

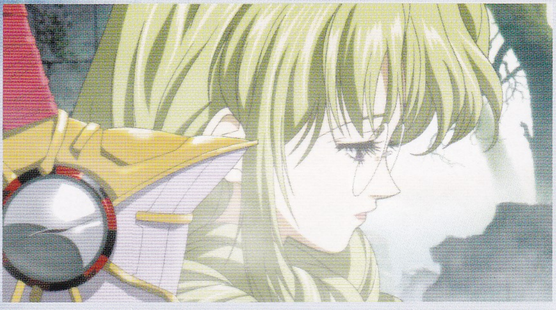
NINTENDO DS
namco
オレの中の獣が目覚める。
魂を呼び覚ますRPG
TALES OF THE TEMPEST
テイルズ オブ ザ テンペスト
NOW ON SALE
CERO A 全年齢対象
希望小売価格 4,800円（税込価格 5,040円）
©いのまたむつみ ©NBGI NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
バンダイナムコゲームスチャンネル http://www.bngi-channel.jp/ バンダイナムコゲームステーション 03-3375-7656
株式会社バンダイナムコ ゲームス
BANDAI NAMCO Games

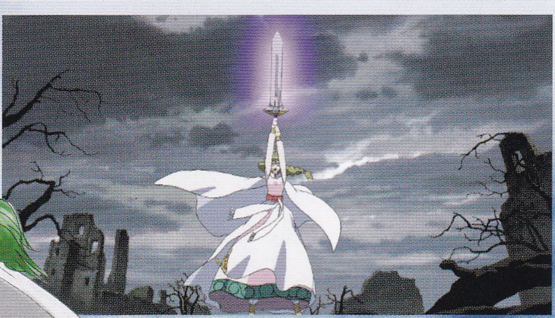
PSP
PlayStation Portable
namco
新たな伝説の旅は、フルボイスではじまる。
HOME
VOL
PSP
声が彩る、伝説のRPG
テイルズ オブ ファンタジア
TALES OF PHANTASIA
フルボイスエディション
NOW ON SALE
CERO A 全年齢対象
希望小売価格4,800円（税込価格5,040円）
© 藤島康介 © 1994-2006 NBGI "PS"、"PlayStation" および "PSP" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイナムコゲームスチャンネル http://www.bngi-channel.jp/ バンダイナムコゲームステーション 03-3375-7656
株式会社バンダイナムコゲームス
BANDAI NAMCO Games

ソーディアンに導かれ集う戦士たち

Main Character Graffiti④

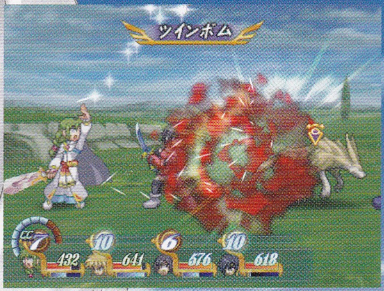
メインキャラクター紹介のトリを飾るのは、ルーティに次ぐヒロインであるフィリアと、彼女に惚れているコングマン。パーティ随一の知性派と肉体派の共演を楽しんでほしい。





DATA
年齢：19歳
身長：162cm
体重：45kg
武器：ソーディアン“クレメンテ”
声優：井上 喜久子

どんな困難も乗り越えてみせます。
覚悟はできています



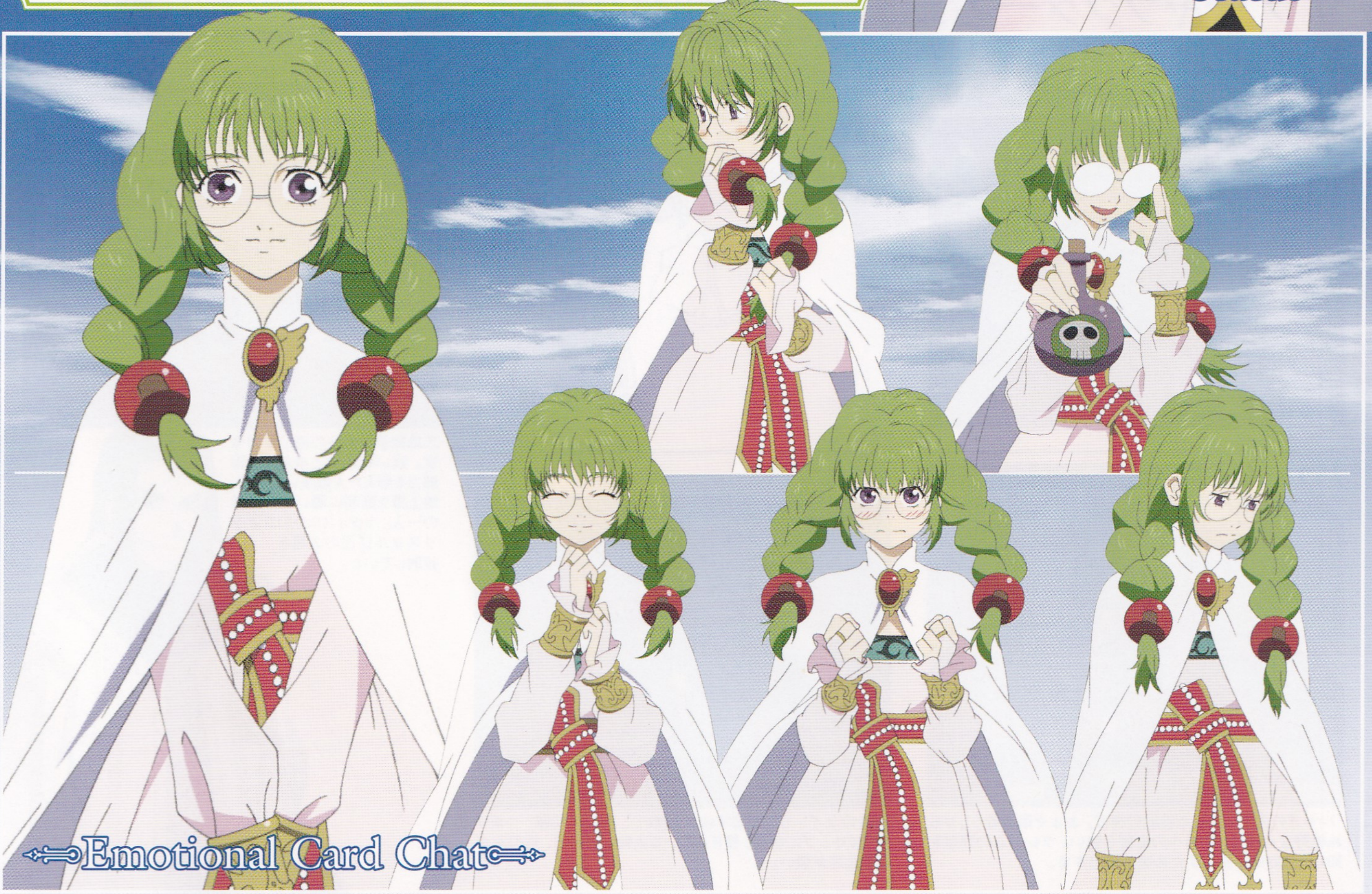
Philia Philis
フィリア・フィリス

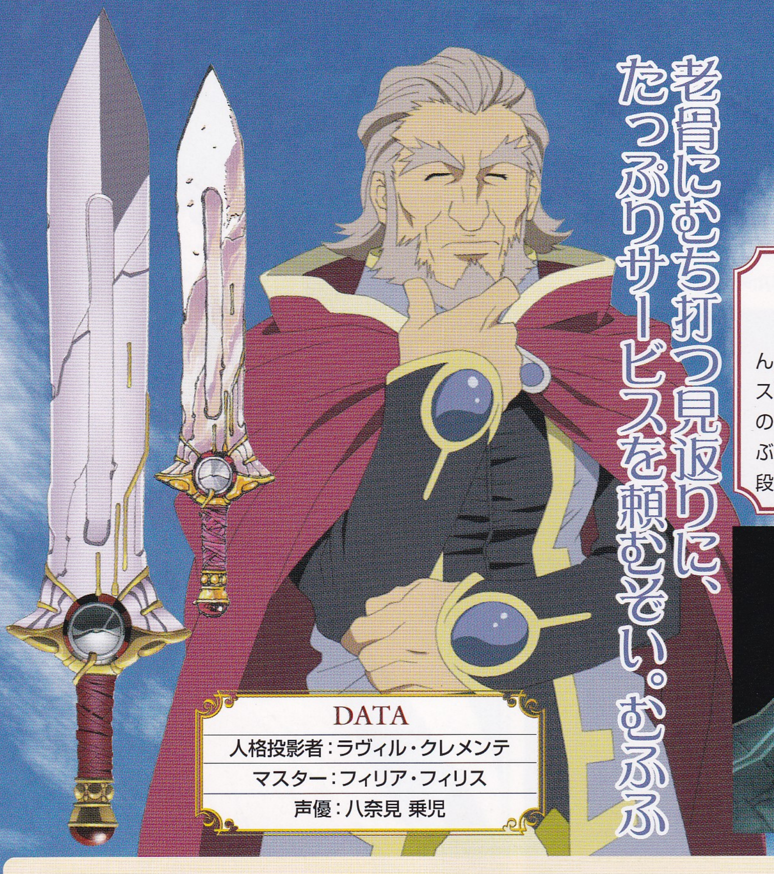
物腰穏やかなストレイライズの司祭

ストレイライズ神殿の司祭。大司祭グレバムのもとで、古代文明について研究を行ってきた。その知識量は、知識人ぞろいの神殿の中でも屈指。ほとんど神殿の外に出たことがなく、当然、戦いの経験もなかったが、グレバムにだまされて「神の眼」強奪に協力してしまったことの償いをするためパーティに加わる。物腰が柔らかくおっとりとした女性で、押しが弱く行動のペースも少々スロー。そのため頼りないと見られがちだが、意志は非常に強い。清潔好きなため汚い場所が苦手。

剣を振るうのは苦手だが、知識豊富で責任感も強い。その意志力をクレメンテに認められ、彼のマスターとなる。旅を続けるうちスタンに惹かれていく。

神殿という、俗事と縁のない世界で過ごしてきたためか非常に純情で、恋愛話に過度に反応する傾向がある。かなりの近眼でメガネは必需品。





老骨にむち打つ見返りに、たっぷりサービスを頼むぞい。むふふ

SWORDIAN Clemente
ソーディアン クレメンテ

ちょっととぼけた地上軍の老将軍

光属性のソーディアン。海底に沈んだかつての地上軍司令部、ラディスロウに眠っていた。フィリアの心の強さを認め、彼女をマスターに選ぶ。ひょうひょうとした性格で、普段は冗談めかしたことばかり言っているお色気好きな老人だが、ここ一番では豊富な知識と経験を活かして強力な指導力を発揮。そのことを知る他のソーディアンたちには、深く信頼されている。天地戦争当時には、地上軍の最高幹部の一人だった。

DATA

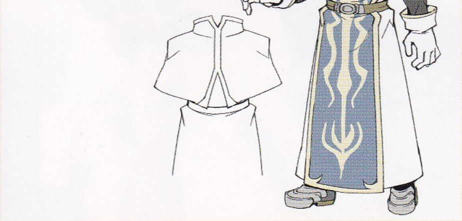
人格投影者：ラヴィル・クレメンテ
マスター：フィリア・フィリス
声優：八奈見 乗児

サブキャラクター名鑑3
Sub Character File：3

今回はメインで扱っているキャラクターがフィリアなので、彼女に近しい存在である、ストレイライズ神殿の関係者たちを中心に紹介していこう。

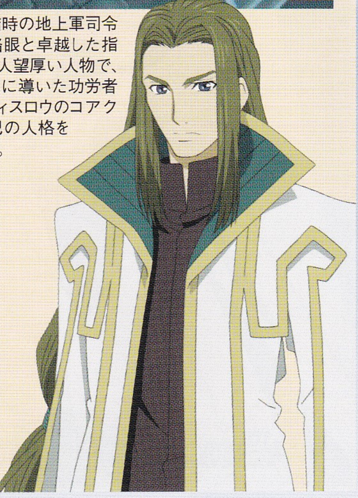
グレバム　声優：飯塚 昭三

神殿の大司祭。「神の眼」の力を知り、権力欲にかられてこれを強奪した。カリスマ性があり話術も巧みで、短期間のうちに多くの勢力の支持を取り付けていく。



リトラー　声優：遠藤守哉

天地戦争終結時の地上軍司令官。鋭い戦略眼と卓越した指導力を備えた人望厚い人物で、地上軍を勝利に導いた功労者の一人。ラディスロウのコアクリスタルに己の人格を投射していた。



バティスタ　声優：真殿 光昭

フィリアの先輩にあたる神殿の神官。およそ聖職者らしからぬ粗野な人物で、俗事への欲望も強い。グレバムの野望を知り、己の欲を満たすため彼に協力する。

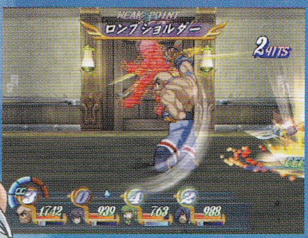
アイルツ

神殿のセインガルド総本山の司教で、次の大司教、つまり神殿のトップになると目されている人物。温和で、信仰心が厚く意志が強い。

Mighty Kongman
マイティ・コングマン

真の男なら、申し込まれた決闘は、受けるものだぜ！　真の男ならな！

DATA
年齢：39歳
身長：190cm
体重：100kg
武器：拳
声優：玄田 哲章

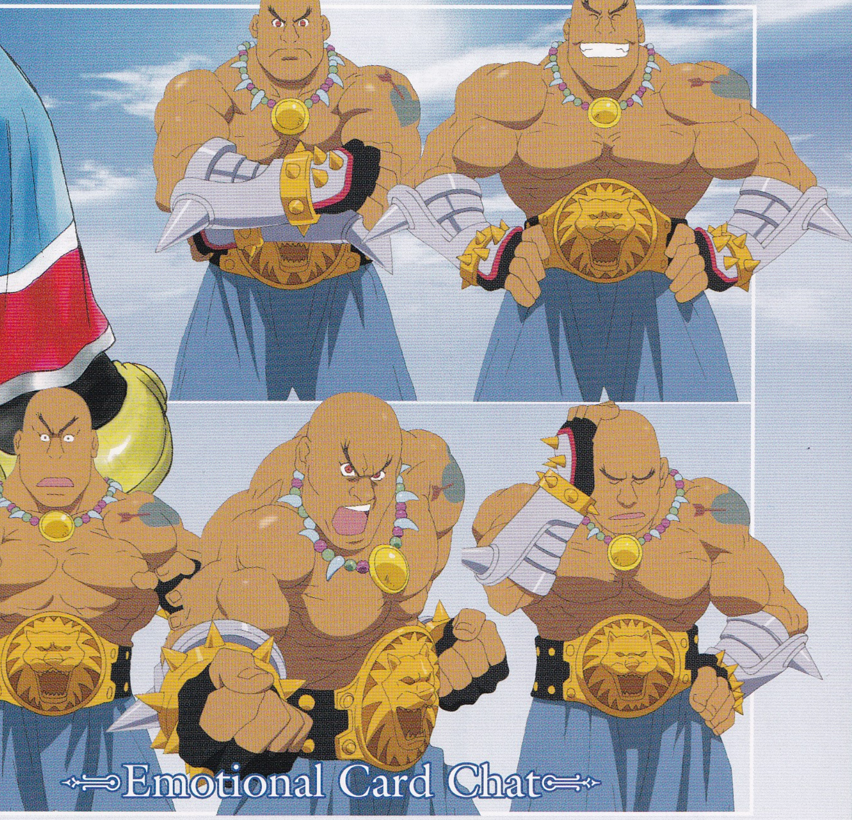


天下無双のチャンピオン

フィッツガルドの闘技場に君臨するチャンピオン。その強さと、武器を使わないファイトスタイルで高い人気を誇る。フィッツガルド人としての意識が強く、外来勢力で古くからの秩序を破壊したオベロン社を嫌っている。豪快で感情をストレートに出す人物で、闘技場の王者という自負が強いため少々高慢だが、素直で愛嬌があり憎めない。独特の美学の持ち主でもあり、常に筋肉とベルトを誇示している。闘技場でスタンと勝負した際に、彼の人間性に惚れ込む。

フィリアに一目惚れするが、彼女には引かれてしまっている。

Status



Emotional Card Chat

STAFF LONG INTERVIEW

“セルフカバー”に挑んだ男たち

ここからは最終号特別企画、プロデューサーとディレクターという、制作の中心人物2人のスペシャルインタビューをお届けしていこう。名作を“セルフカバー”することの苦労や喜び、各キャラへの思い入れや制作秘話など、ファン必見の話題を数多く語ってもらえた。

現代化への期待と不安

——今回どういう流れで、セルフカバーという形で「TOD」をリメイクすることになったんでしょう?

岡本:「TOD」のリメイクは、前々からずっと「チャンスがあればやりたい」と思い続けていたんです。それで、ユーザーさんの熱い声援もずいぶん集まっていたので、試しに社内に提案してみたんですよ。そうしたら、上から「いいんじゃないですか?」って言われて「ラッキーッ!」って(笑)。でも、PS版は当時としては良い作品でしたが、古いタイトルなので、システムとか表現の部分では、現在の目で見ると厳しいものがあるわけです。だったら、システムから何からすべて生まれ変わらせた最先端の「TOD」を提供しようという話になりまして、それでセルフカバーという形が決まりました。

——馬場さんは、このシリーズに携わるのは初めてなのだとか?

馬場:そうです。でも、ユーザーとしてはずっとプレイしていて……「TOD」にしても、個性あるキャラクターと、プレイした人は分かると思いますが“あの”名場面なんかが凄く印象的で、ずっと心に残っていたんですよ。それから、第一部の終わりでお金やら何やら一切合切消えてしまうというのが、当時、物凄く衝撃的で(笑)。(編注:PS版の第一部のラストでは、スタンがルーティに全財産をあげてしまい、その結果パーティは無一文になる。)

——今回のPS2版では、何もなくなりませんね(笑)。

岡本:時代に合わせて変えました(笑)。

馬場:そういう思い出深い作品のリメイクに関われるということで、話をいただけたときには凄く嬉しかったです。

——PS版からの変化が大きいですが、変えることに不安はなかったですか?

岡本:それが全然なかったんですよね。現在の基準で見たときにPS版のどこが至らないかというのは、各スタッフが明確に分かっていましたし、ユーザーさんからも「ここを変えてほしい」という声をずいぶん頂いていたので、それを基準にしていけば大丈夫かなと。まあ、ストーリーもキャラクター造りもシステムも、人を集めてずいぶん検討しましたけどね。

馬場:僕のほうは恍惚と不安、両方ありました。作れるっていう喜びは大きくて、どこをどうしたら皆さんにより喜んで頂けるか、そういうところを考えるのは楽しかったんですけど、反面……各ユーザーさんの中で培われてきて、既にできあがっているイメージに触れそうな部分では、気を遣うことはありましたね。

イメージを崩さないための努力

——キャラのエピソードやセリフもずいぶん増えていますが、PS版からイメージが変わらないようにするための調整には、かなり……。

岡本:そうですね、時間がかかっています。制作会社のテイルズスタジオのスタッフも交えて喧々諤々、全部合わせると何百時間かかっているか(笑)。

馬場:本当に長くやりました(笑)。

岡本:手順としては、まず制作に関わっているスタッフ同士で、納得いくまで話し合う。そこで固まったら、次に社内の各キャラのファンに見せていったんです。スタン大好きとかマリー命とか、チェルシー命とか……いるんですよ、リオン“様”命な人とか(笑)。

馬場:特に、古いスタッフの方々は思い入れが強くて、「リオンはこうじゃないよ」とか「こういう時にスタンはこんなこと言わないよ」という意見をいただけるんですよ。そういった話はすべて聞いて、本当に煮詰められるだけ煮詰めていきました。

岡本:台詞の、イメージが違う違わないのチェックリストが(指を大きく広げて)これくらいあるんですよ。

馬場:PS版のシナリオと新しいシナリオとを全部照らし合わせて、言い回しのニュアンスに至るまで洗いざらい確認していきました。

——では、その作業でかなり時間が取られている?

岡本:そうですね。ただリメイクなので、世界観とかに関しては分かってるじゃないですか。だから、完全な新作と違って、シナリオの作業と平行して、マップのグラフィックとかも進めることができました。新作だと、世界がちゃんと設定できるまで絵が描き始められないですけど、そこが平行作業で進められるわけです。そのぶん、どのパートもじっくり作り込むことが出来たかなと思いますね。

——「TOD2」からのフィードバックはあったんですか?

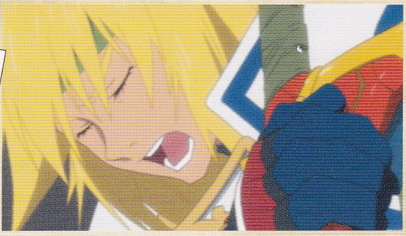
岡本:システムの部分では、あります。ストーリーや世界観に関しても、同じ世界の話なので、幾分かはありますが……。

馬場:あるんですが、このゲームはあくまでも「TOD」であって、「TOD2」を持ってきすぎてしまうと微妙になってしまうところがあるんです。だから、特にストーリ

甦った戦士たちに込められた想い
～パーティキャラへのスタッフコメント

秘蔵絵コンテも公開!

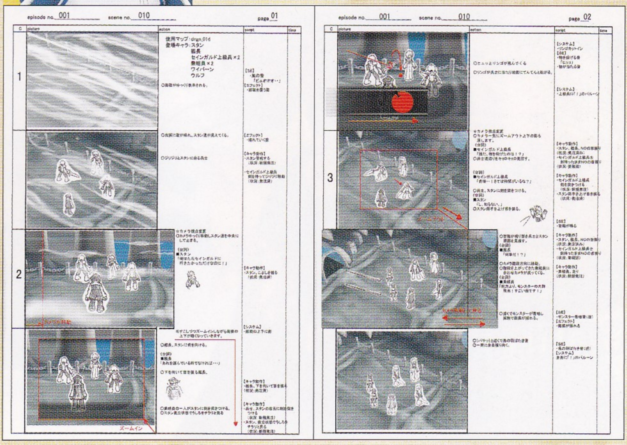
インタビューの前後には、各キャラクターの見どころや制作裏話なども聞くことができた。それらを、部外者がなかなか目にすることができない貴重な制作資料である絵コンテと合わせて、キャラ別に紹介していこう。



左は新作ムービー用のコンテ。各キャラの項で紹介していくのは、それぞれが登場するイベントのコンテだ。

物語のコア　スタン・エルロン

「今回、スタンの行動理念をきちっと設定していて、彼の魅力をより出せたんじゃないかと思います。スタンの立ち位置には気を遣っていて、物語の中心にいるのは常に彼というところを外さないようにしています。」(馬場)



「やっぱり、スタンがいてこその周りのキャラなのかな、と思います」とは岡本さんの談。どのキャラとの絡みも強化されたという。

キャラクターのイメージが変わらないよう、社内のファンやスタッフに意見を聞けるだけ聞いてシナリオを煮詰めていきました(馬場)

ーに関しては、あくまでも「TOD」で完結する話という意識で構築しました。

――リオンが二刀流になっているのは「TOD2」の影響かなと思ったのですが。

馬場：そう思われるかも知れませんが、実は(「TOD2」は)あまり意識していないんですよ。むしろ、同じ剣士であるスタンとの差別化して、彼なりの個性を出していくという意識のほうが強く働いています。

――では、ウッドロウがソーディアンと同時に弓を使えるというのと……。

馬場：そうです。同じコンセプトです。

岡本：直接の影響というわけではないですが、今回、スタッフは「TOD2」とかなり被っていて、その人達が凄い思い入れ持って作ってくれたんです。おかげで素晴らしいゲームになった、というのはありますね。ちなみにPS版から関わっているスタッフも、それなりの数がいます。それと、結果的にですが「これは2に繋がるかな」と思うイベントは存在します。たとえばウッドロウがダリスと戦ったあとのセリフ、あれは2の彼の「私は、考えて考えて考え抜く」っていう人物像に結びついている気がしますね。このキャラが成長すれば、ああいう風になるだろうと感じられると思います。

スタンを軸に関係描写を強化

――セルフカバーにあたって、特にデリケートに扱ったキャラというのはいますか？

岡本：やっぱりリオンですね。めちゃくちゃ気を遣ってます(笑)。

馬場：打ち合わせでも、一番時間を取りました。ユーザーさんの中に、もうイメージが出来上がっているんですよね。そこからなるべくずれないよう、彼の立ち位置や性格は、かなり考えて設定しています。

――ウッドロウやコングマンの描写が、PS版からずいぶん充実した印象があります。

岡本：ウッドロウはかなり拡充されましたね。コングは、そもそもPS版での出番の量が……(笑)。

馬場：オープニングも出ていない唯一のパーティキャラですからね。それが可哀想で(笑)。今回、要所要所でいいセリフを言ったりとか、いい演出ができたと思っています。

岡本：イベントとかセリフの(PS版からの)増量率をパーセンテージで表示すると凄いという。

馬場：元が少ないから、増量率で比較するとナンバーワンキャラクターになってしまいます(笑)。

――PS版で描写がやや少なかったキャラを特にしっかり描こうという意識があったのでしょうか？

馬場：そういう意識はないですね。あくまでも、個性が豊かなキャラクター達を要所要所で立たせてあげる、というところを重要視した結果です。

――扱いが楽だったキャラ、難しかったキャラは？

岡本：キャラクター性が強くて明確な人物、たとえばチェルシーとかマリーさんとか、そういうキャラは描きやすかったですね。難しかったのは……フィリア？

馬場：そうですね。もともと押しが強いキャラクターではないフィリアを、個性の強いメンバーの中でどういう風に活かしていくか。そこが難しかったです。下手にいじくるわけにもいかないですしね。

岡本：最終的には、そういう難しかったキャラも含めて、全員ちゃんと描けたと思います。キャラ描写は、今回一番強化した部分ですからね。

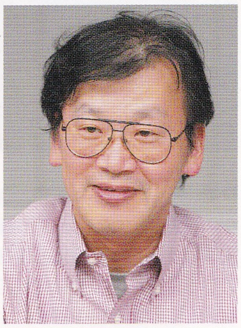
馬場：全員に対してキャラクター性が出るようなイベントを用意していますし、チャットのほうでも、内面を表現したものをたくさん作りましたしね。

岡本：メインのスタンとルーティの絡みも、今回きちんと描けたと思います。PS版からいろいろ変えていて、ボイスが付いたこともあって説得力がありますよ。

――PS版に比べて、段階を踏んで親しくなっていく過程がしっかり描けていたように思います。

岡本：そこは、シナリオ担当の田中がかなり気を遣っていたところです。

(株)バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部
第6制作ユニット
プロデューサー
岡本 進一郎



一作目からシリーズに関わってきたという重鎮。当然、「TOD」のPS版や2の制作にも携わっている。「テイルズ オブ」のほか「ゼノサーガ」シリーズなども担当。

(株)バンダイナムコゲームス
コンテンツ制作本部
第6制作ユニット
ディレクター
馬場 英雄

シリーズの制作には初参加だが、思い入れは古参スタッフにも負けていないという人物。過去の代表作は「デス バイ ディグリーズ　鉄拳：ニーナ ウイリアムズ」。

馬場：今回のリメイクでは、スタンが皆の中心にいて、彼の行動によって周りのキャラクター達の心情が変化していくという構造と、その心情変化の流れを大事に見せようとしています。実際、いま言ったルーティもそうですし、フィリアにしてもリオンにしても、心情の変化は分かりやすく描けたんじゃないかなと感じています。特にリオンのイベントなんかは、リオン好きじゃなくてもグッとくると思いますよ。

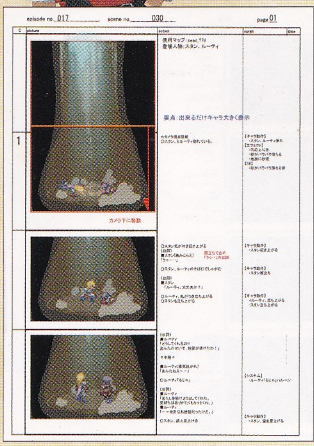
――ほかに、ソーディアンの描写がパワーアップした印象もあります。

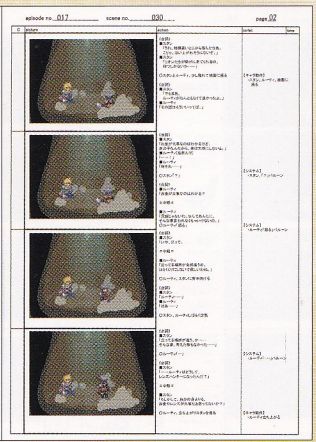
岡本：スタンとディムロスの出会いこそが「運命」なわ

いま流行のタイプ？　ルーティ・カトレット

「シリーズのヒロインでも好きな方なんですよね(笑)。当時流行ってなくて、いま流行のツンツン系(笑)。」(岡本)

「一緒に仕事したり深く話し合うことで理解し合っていくというスタンとの絡みは、現実味がありますね。」(馬場)

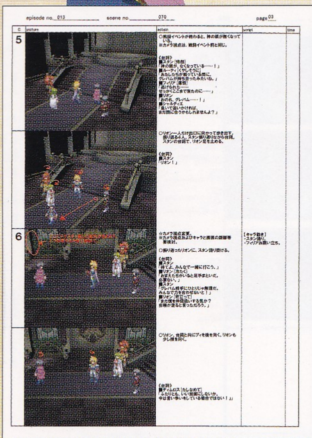


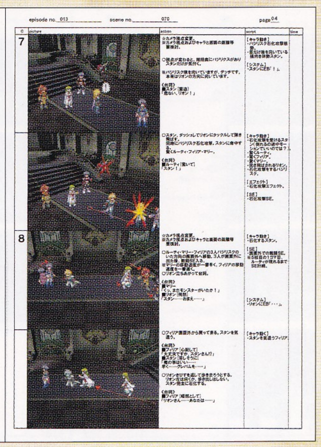


スタンに対する感情の動きの描写が重視されたというルーティ。それを象徴する場面が、PS版から追加された、洞窟で穴に落ちてしまう場面だ。

目元を何度も描き直す　リオン・マグナス

「我々も気を遣いましたが、イラストのいのまた先生も彼を大事にして下さって、凄く気を遣って描いていただけて、お会いするたびに『ちょっと変えたんだけどどうかしら？』って、目元を何回も描き直されていました。」(馬場)





彼にも、スタンとの関係の変化を分かりやすく描くためのイベントが追加されている。カルビオラのダンジョンクリア後のイベントがそれだ。

キャラ同様、世界観設定にも、必要に応じてPS版から若干の追加が加えられている本作。インタビュー中にあるとおり、「ファンダリアからの分離独立を求める街」というサイリルの位置付けが、そのうちで最大のものだ。他に挙げてもらえたのが「ソーディアンが各地に分散して封印された」という設定。シャルティエがアクアヴェイルの宝剣だったというのは、そこから導かれた新エピソードだ。

けで、彼らの関係の描写は絶対に強化しなければいけないと思っていました。PS版のときに、人間ではない、生物ですらない存在と友情を結ぶまでを描きたい、っていうコンセプトがあったんですよ。今回は、そこをより深く描けたと思います。

馬場:スタンの成長もディムロスなしではありえなかったわけで、ディムロスの存在は重要ですよね。

フルボイス化で引き立つキャラ

――ディムロスと契約するシーンとか、アニメで見せる場面も増えていますね。

岡本:後半のアニメシーンなんかは、詳しくはネタバレになるので言えないんですが、ボイスを聞いてるだけで涙ぐんじゃうっていうくらい、いいですよ。

馬場:アニメ部分も含めて、フルボイス化したのは大きいですね。収録には我々も立ち会ったんですけど、9年前のキャラクターながら、声優の皆さんは覚えていて下さって。で、基本的に皆さん同時に収録させて頂いたんですけど、聞いてるだけで鳥肌が立ちましたね。あまり自画自賛してもどうかと思いますが(笑)、本当に良いと思えて、それはユーザーさんも感じてくれるんじゃないかと思います。

岡本:それと今回、サブイベントが凄く多くて、そこでもキャラクター性がちょこちょこと表現されています。だから、全部見てほしいんですけど、一回のプレイでは難しいでしょうね。本当に多いですから。

馬場:一度、特定のタイミングで見逃してしまうと発生しなくなるというイベントも多いので、全部見るというのは、かなりやり込まないと厳しいでしょうね。でも、そういうイベントを頑張って追ってもらえれば、今回の「TOD」の世界をより深く楽しんでもらえるんじゃないかと思います。パーティキャラ以外のキャラのバックグラウンドが垣間見られるようなものもありますし、味わい深いものもありますし……思わず笑ってしまうようなものもありますよね(笑)。

岡本:うんうん。

――お気に入りのサブイベントってありますか?

岡本:チェルシーの担当者は彼女への愛情が強くて、サブイベントでは、それが伝わってくるんですよ。「ああ、チェルシーってこういうふうに育ったんだ」って分かるサブイベントが印象的ですね。

馬場:僕は……いっぱいありますけど、ひとつ挙げるなら、スタンのイベントで羊が絡むものがあって、それがほのぼのとした感じでいいなぁ、って思います。あとは温泉絡みのイベントが面白いですね。

――パーティメンバー以外で、PS版から扱いが大きくなったり変わったりしたキャラはいますか?

馬場:まずダリスですね(編注:ウッドロウのコメント欄参照)。それからセインガルド七将軍は、設定などは大きくは変えてないですけど、彼ら絡みのサブイベントがあったりして、PS版よりも深く描かれています。

岡本:あと「漆黒の翼」が、ボイス付きで豪華になってます。歌も唄ったりなんかしてね(笑)。 収録のときに、3人同時に「イェイ!」って言っていたのが印象的です。声優さんたちが「こういうノリだよね」って言って、やって下さったんです。

馬場:あとはマリアンとかヒューゴとか、有名どころは軒並み強化してますね。

――有名なノンプレイヤーキャラクターといえば、リリスですが……。

馬場:彼女に関しては、詳しくは言えませんが、いろいろ仕込んではいます(笑)。

――街とか世界観の部分で変えたところというのは?

馬場:ウッドロウの追加イベントとの関係で、サイリルだけ設定を加えてガラッと変えましたけど、それ以外は大きくは変えてはいないです。世界観やマップに関しては、変えるのではなく、PSでは表現できなかったものを表現する、というコンセプトでやっているんですよ。ただ、特に天上編がそうなんですが、ダンジョンが分かりやすくなったりはしています。

分かりやすさと奥深さを両立

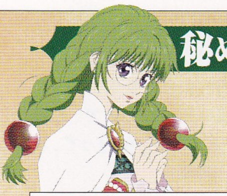
――システム面で目指したのは?

岡本:一言で言えば、プレイアビリティの向上です。それは、個々のシステムにも表れています。

馬場:親切設計にしつつ、ヘビーユーザーの方も満足できるシステムにしたかったんです。やっぱりゲームですので、物語以外のところでもきちんと楽しめないといけないですからね。

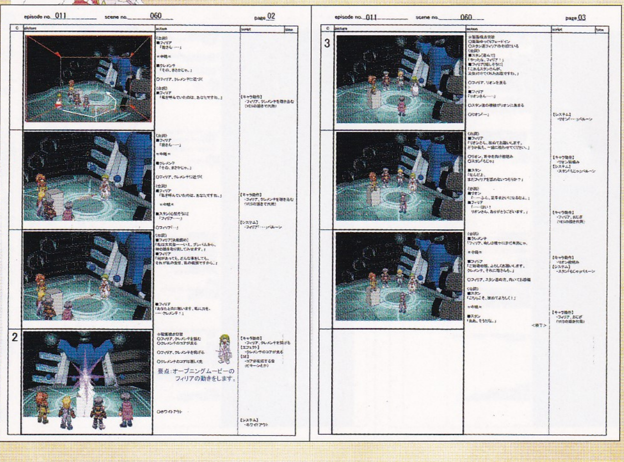
岡本:特に戦闘システムが、チェイン・キャパという要素に絞り込んだ、シンプルで、でも今までよりも自由度は高いという、今回のコンセプトに合ったものになっています。

馬場:チェイン・キャパにしてもエアーリアルにしても、説明を聞くと複雑そうに思えてしまうかもしれません



秘めた気持ちを表現 フィリア・フィリス

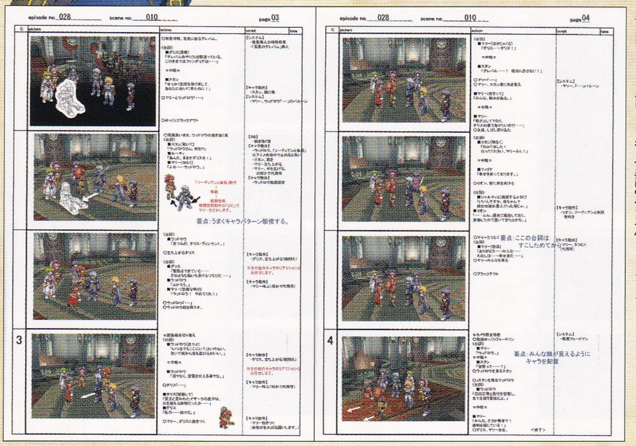
「見せ方に苦労したキャラですが、クレメンテと出会うシーンは、彼女の内なる力、一生懸命な気持ちというのが出ていて、とてもいいと思っています。」(馬場)
「最終決戦前のイベントもいじらしくていいですよ。」(岡本)



「大人しいキャラの秘めた情熱」をどう表現するかで、かなりの苦労があったもよう。その苦労が結実しているのが、クレメンテとの契約シーンだ。

PS版になかった成長描写 ウッドロウ・ケルヴィン

「第一部の最後の方は、彼の人間的成長を描くのがひとつのテーマで、ダリスをそのための触媒としました。サイリルにPS版から設定が加えられたのは、彼のライバルとしてダリスを立てることを考えた結果です。」(シナリオ担当:田中)



「かつてファンダリアで戦乱があり、サイリルが荒廃した」という設定はPS版の段階で存在していたが、今回そこに詳しい背景設定が加えられた。

が、実際にプレイしてもらえれば、ライトユーザーさんでも遊びやすい、分かりやすいシステムであると感じてもらえると思います。

岡本：エアーリアルのアイディアは、構想段階で打ち合わせているときにポッと出たんですよね。「テイルズ オブ リバース」では3ラインという形で奥行き方向への拡大をやってしまって、次はどうしようと思ったときに「高さ方向はどうですか」って言われて、「ああ、まだ未知なる領域があったじゃないか」って(笑)。結果として、凄く爽快なシステムになったと思います。

——爽快と言えば、これまでの秘奥義に当たるブラストキャリバーが、今回わりと簡単に出せますよね。あれはやっぱり、派手な技をどんどん出して楽しんでもらおうという意図で……。

岡本：それはありますね。 しかも、やり込み技もきちんと用意しているんですよ。ブラストゲージは何段階かまで貯めるようになっています。最終段階目のはなかなか見られないはずです。

馬場：技が変わるということでいうと、もうひとつ、空中で使うと違う技になったりとか、連続で使うと別の技に派生したりとか、そういう仕掛けもたくさん入れています。初心者の人がやってもいろいろな技が出せて楽しいし、上手い人なら研究して使い分けていける、っていう形にできていると思います。

岡本：コンボの最初に敵の弱点属性を突くと、そのあとの攻撃が全部弱点になったりとか、戦略性を高める仕掛けはいろいろ入れているんですよ。だから、敵によって有効なコンボも変わってくるんです。シンプルかつ奥深いシステムになっていると思いますね。

——技にも、キャラの個性が出ていますね。ルーティに至っては、ブラストキャリバーでもお金をゲットしているという(笑)。

馬場：それはもう戦闘のスタッフが、キャラクターの個性を十分理解したうえで、ユーザーさんの気持ちになって作っていますので、ニヤリとできるところはたくさんあると思いますよ。

PS2『テイルズ オブ』の集大成

——「TOD」という作品のテーマは、ずばり何ですか？

岡本：「運命」とか「仲間」ですね。

馬場：僕の中では「絆」っていうのもあるんですよ。「TOD」は「絆のRPG」とも呼べるのかな、と思っているんです。PS版をプレイしたときに、キャラクターの繋がりとか触れ合いといったものをひしひしと感じましたからね。この点は、シナリオ担当の田中にも雑談をしていたときに話したんですが、彼のほうで噛み砕いて表現してくれたと思います。

——最後に本作のアピールポイントを教えて下さい。

岡本：今回、何といっても戦闘がめちゃくちゃ気持ちよくて、シリーズ中でも一番爽快感があるシステムだと思っています。テストプレイをしてきた者が「3000回くらい戦闘しても、まだ飽きない」って言ってるんですよ。それくらい良いシステムなので、思う存分、堪能してほしいです。そこが、一番分かりやすいお勧めポイントではあるんですが、他にもいっぱいあるんですよね。シナリオ良し、システム良し、戦闘良しっていう感じなので、とても全部は言いきれないです(笑)。

馬場：本当にそうですね。今回、PS2の『テイルズ オブ』の集大成を作るという心構えで制作していまして、実際、どこもいい出来になったと思っているので、全部引っくるめて、生まれ変わった「TOD」を隅々まで楽しんでいただきたいというのが正直なところです。要素の1つひとつにやり応えがありますし、楽しめる要素をいろんなところに散りばめていますから、長く遊べると思いますよ。

岡本：アニメシーンたっぷりだし……。

馬場：CGシーンもたっぷり(笑)。 しかも、オリジナル版の「ここが映像だったら良かったよね、説得力が増すよね」と感じられるシーンをピックアップして映像化していますからね。ボイスも良いですし……。そんな感じで、とにかく見どころ一杯です。

岡本：我々としては、ユーザーの皆さんがプレイした感想を、早く聞いてみたいですね。

馬場：PS版を知っている人は、どうしても昔と比べてしまうと思うんですよ。それで、9年経ってキャラクターのイメージが出来上がってしまっているでしょうし、作品自体が美化されているところもあるでしょうから、今回のPS2版をプレイしていただいたときに、いろいろ思われるかもしれません。でも、さっきも言ったとおり、我々もキャラクターイメージについては気を遣って作っているので、新しく加わったシーンが出てきたときも「あ、リオンってこういう一面があったんだ」とか、そういう風に新たな面を見つける感じで楽しんでいただければと思います。繰り返しになりますが、我々自身、本当にいい出来になったと思っているので、それがユーザーさんに伝わると嬉しいですね。

(2006年11月　バンダイナムコゲームス 横浜クリエイティブセンターにて収録)

戦闘の気持ちよさはシリーズ中でも一番だと思います。シナリオ良し、システム良しのゲームに仕上がっています(岡本)

動きと雰囲気で見せる　マリー・エージェント

「イベントでの動きに気を遣っていて、そこでキャラクター性を出しています。あまりしゃべらないけど、いつも後ろでちょろちょろと、人と違うことをしてるという(笑)。」(岡本)
「そこの動きが見どころです(笑)。」(馬場)

決闘シーンで議論　ジョニー・シデン

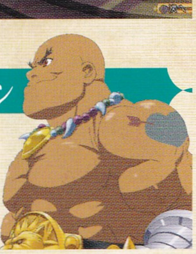
「ティベリウスとの決戦で、リオンはシャルティエを貸さないんじゃないかというところで、かなり議論がありました。」(岡本)
「彼がソーディアンの声を聞けるかどうかは秘密です。本人は語らないでしょうからね。」(馬場)

愛される妹系　チェルシー・トーン

「戦闘で攻撃を受けると、ぼそっと『痛いよ～』とか言うんですよ。そうすると、助けてあげなきゃって気になります(笑)。」(馬場)
「デザインが派手なこともあって、戦闘でも凄く目立っていて存在感がありますね。」(岡本)

声優さんがノリノリ　マイティ・コングマン

「描写が増えたキャラですが、フルボイス化の影響も大きいキャラですね。玄田さん、ノリノリでやってくれました(笑)。」(岡本)
「正しいと思うことをはっきり言うキャラで、ドロドロしてないのが気持ちいいですね。」(馬場)



『テイルズ オブ』シリーズが、一から十までまるわかり!

Tales Network
テイルズ ネットワーク[4]

2007年最初の『テイルズ オブ』は、「TOD」の続編の移植版。「TOD」後にプレイするのに最もふさわしい作品といえる本作を、シリーズ唯一のオンラインRPGと共に紹介していこう。

「TOD」から18年、スタンとルーティの息子が旅立つ!

カイル・デュナミス
声優：福山 潤
スタンとルーティの間に生まれた子供。正義感の強さと無鉄砲さは父親譲りだ。父のような英雄になりたいと考えており、平穏で退屈な日常を嫌う。

リアラ
声優：柚木 涼香
突如、カイルの前に姿を現した謎の少女。彼女の出現が、カイルを冒険に旅立たせる契機となる。真面目で責任感が強く、悩みを一人で抱え込みがちな性格。

勇者たちの魂は次代へ受け継がれる

Tales of Destiny 2

●バンダイナムコゲームス
●プレイステーション・ポータブル
●運命を解き放つRPG
●2007年2月15日発売予定
●5,040円(税込)
●1人プレイ
●CERO:A(全年齢対象)

© いのまたむつみ　©NBGI

シリーズ唯一の完全続編がPSPに登場

PS2初の『テイルズ オブ』にして、各作品が独立している本シリーズの中で唯一の物語的な続編である「テイルズ オブ デスティニー2」が、PSPに移植される。主人公はスタンの息子で、成長した「TOD」キャラも登場、さらに「TOD」のストーリーに絡む事柄も数多く語られるなど、前作との結び付きが非常に強い内容なので、本誌を買っている「TOD」ファンは要注目だ。

PS2版と比べても遜色のないグラフィックを実現。映像は当然、ワイド画面に最適化。

幸せをもたらすという聖女、エルレインを核に物語は展開。アニメムービーなども用い、キャラクターたちが魅力的に描かれていく。

バトルを中心に独自性あふれるシステムを搭載

戦闘はもちろん、シリーズ伝統の格闘ゲーム風アクションシステム“LMBS”を採用。キャラの精神力を示し、戦闘能力に大きな影響を与える「スピリッツ」というゲージが導入されているのが本作ならではの特徴で、これをいかに高く保つかがポイントになるという、戦略性の高い内容になっている。このほかパーティ内チャットなど、シリーズを特徴とされるシステムはすべて搭載。本シリーズらしく、声優陣も豪華だ。

スピリッツは攻撃を行うと減り、防御などで回復。そのため、攻防の切り替えが重要に。

「TOD」と同様、グラフィックには柔らかさと温かみがある。

「TOD」で行った場所を再訪する楽しみもある。これはリーネの村だ。

『テイルズ オブ』情報局ー新作グッズをチェック!

メモリーカード

スタンが描かれたメモカと、8人の仲間がデザインされたインデックスシール、特製転写シールのセットだ。

■テイルズ オブ デスティニー メモリーカード8MB ■価格：3360円(税込)■発売中 ■発売元：ホリ

© いのまたむつみ　©NBGI

攻略本

開発スタッフの全面協力を受けた、自社制作の「TOD」完全攻略本。企画系の記事も充実している。

■テイルズ オブ デスティニー　公式コンプリートガイド■ISBN4-902372-12-6■発行元：バンダイナムコゲームス・発売元：山下書店■価格：1,890円(税込)■12月24日発売予定

© いのまたむつみ　©NBGI

小説

シリーズ10周年記念作品「テイルズ オブ ジ アビス」の外伝小説が上下巻で登場。右は上巻の表紙だ。

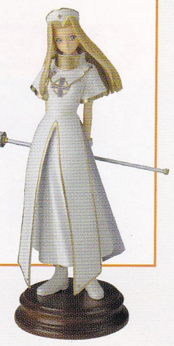
■テイルズ オブ ジ アビス 真白(しろ)の未来(あした) 上巻・下巻 ■発売元：エンターブレイン ■上巻：発売中／下巻：12月25日発売予定 ■価格・上巻：672円(税込)／下巻：672円(税込)予定■著作：矢島さら／イラスト：中嶋敦子

© 藤島康介　©NBGI

フィギュア

「ジ アビス」のメインキャラの一人ナタリアを立体化。ヒロイン、ティアのフィギュアも発売中だ。

■テイルズ オブ ジ アビス　PVC塗装済み完成品フィギュア(ナタリア)■価格：4,410円(税込)■2007年1月発売予定■発売元：壽屋



こちらは「ファンタジア」のヒロイン、ミント。同作のアーチェも、やはりフィギュア化されている。

■テイルズ オブ ファンタジア　PVC塗装済み完成品フィギュア(ミント)■価格：4,410円(税込)■2006年12月発売予定■発売元：壽屋

© 藤島康介　©NBGI

問い合せ先　㈱ホリ・045-934-6787(土・日・祝祭日を除く9:00〜17:30)・http://www.hori.jp/㈱山下書店・03-5216-9986(土、日、祝祭日は除く11:00〜17:00)
㈱エンターブレイン　カスタマーサポート・0570-060-555(月曜日〜金曜日12：00〜17：00)・http://www.enterbrain.co.jp/fb/
㈱壽屋 お客様係・0120-48-1563(土・日・祝祭日を除く 10:00〜17:00)

仲間たちと一緒に「エターニア」の世界を冒険!

Tales of Eternia® ONLINE

●バンダイナムコゲームス
●Windows98SE、Me、2000、XP
●MMORPG
●稼動中
◆ダウンロード(無料)、
パッケージ(オープン価格)
◆利用料金:30日間及び1カ月1,500円
◆支払方法:プリペイド、クレジットカード他

公式サイトURL→http://www.toeo.jp/

シリーズ屈指の人気作がベースのMMORPG（大規模多人数参加型）

「テイルズ オブ エターニア」を、多くのプレイヤーがネットワークを通じて同時に冒険できる“MMORPG”にした作品が好評稼働中。自分の分身となるキャラを作り、他のプレイヤーキャラ(PC)と交流しながら、原作で描かれた世界を自由に冒険できるという作品だ。

戦闘システムはLMBSを大幅にアレンジしたもの。マウスとキーボードで操作する。

「仲間との絆」を重視したシステム

本作のテーマは「仲間との絆」。そのため、戦いに敗れて倒れたPCを助けてあげられる「おんぶ」や各種チャットなど、絆を育むシステムが数多く用意されている。基本システムやグラフィックが原作に近いため、MMO未経験でも取っ付きやすい。

システムの追加により絶えず進化を続ける

ネットワークを通じて、システムやマップ、クエストなどの追加が行われるというのもMMORPGの特徴。本作も例外ではなく、本年度に入ってからも、下に挙げた3点を始め闘技場、カジノ、新大陸など非常に多くの新要素が導入されており、前年度の状態から大幅な進化を遂げている。そのうえ運営側が、多くのPCが参加できるイベントを頻繁に開催したりもしているため、飽きることなく長く遊び続けることが可能だ。

露店

手持ちのアイテムを、他のプレイヤーに向けて販売することができるシステム。

釣り

エサやポイントを選んで釣りを行える。魚以外のものが釣れることも……。

ジェネレートダンジョン

時間とともに内部構造が変化するため、何度も楽しめるというダンジョンだ。

原作の外伝的クエストが展開

原作の外伝的なエピソードが語られる、物語性の強いクエストを楽しめるというのも見逃せない魅力。異世界セレスティアから来た姉弟を中心に、ストーリーは展開していく。登場キャラのデザインを手がけているのは、原作と同じいのまたむつみ先生だ。

ロレッタ
声優:生天目 仁美
セレスティアの名家の娘。実家を滅ぼされて世界を渡ってきた。高飛車だがドジ。

レニイ
声優:下屋 則子
ロレッタの弟で、感情の起伏が激しい姉とは対照的な、いつも淡々としている少年。

原作の物語と同じく、セレスティアからの来訪者がキーになる。

選べる職業は5種類

戦士 前衛型の職業で、全職業中でもっとも防御力が高い。そのタフさを活かして、パーティを守る盾となる。

剣士 戦士とくらべると打たれ弱いが、そのぶん攻撃力が高いという前衛型職業。圧倒的なパワーで敵を倒していく。

聖晶霊術士 晶霊術士とは、この世界特有の魔法「晶術」の使い手のこと。聖晶霊術士は、回復や補助の術を得意としている。

魔晶霊術士 攻撃系の晶術のスペシャリスト。肉体面の能力は他の職業に劣るが、強力な術の数々がそれを補う。

格闘家 己の肉体を武器とする職業で、非常に素早いうえ、攻撃ばかりでなく気功による回復なども行うことができる。

【推奨スペック】●CPU／Pentium3 650MHz以上●ハードディスク／1.8GB以上●メモリ／128MB以上●グラフィック／VRAM 32MB以上のDirectX9.0b以上に対応したグラフィックボード

© いのまたむつみ ©2000-2005 NBGI Powerd by DWANGO

テイルズ オブ チャットルーム♪ Vol.4

フィリア・フィリス役
井上 喜久子

メイン声優コメントコーナーのラストは、フィリアを演じた井上喜久子さんに飾っていただこう。今回の井上さんを含め、連載を通して、自分のキャラへの愛にあふれた言葉が多いのがとても印象的だった。

PROFILE

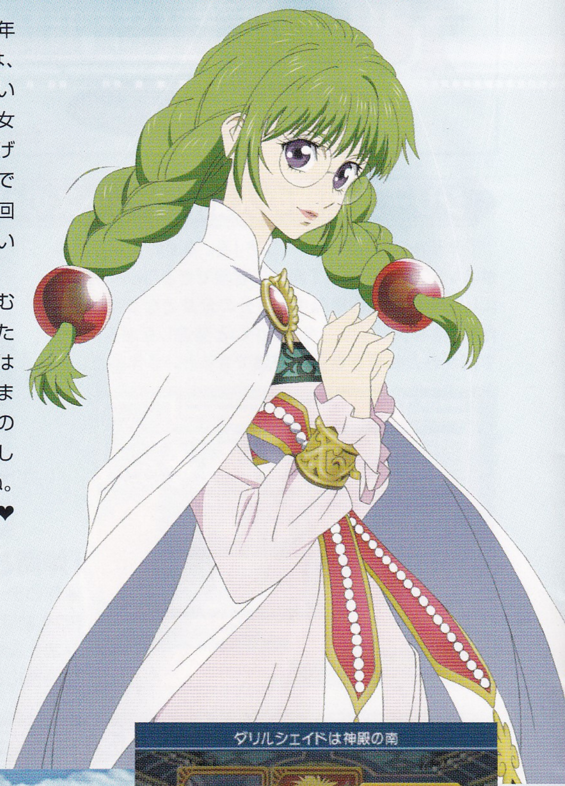
9月25日生まれ。オフィスアネモネ所属。代表作は「ああっ女神さまっ」(ベルダンディー役)、「おねがい☆ティーチャー」(風見みずほ役)、「らんま1/2」(天道かすみ役)、「機動戦士ガンダム第08MS小隊」(アイナ・サハリン役)など。

「真面目に、ひたむきに」がフィリアを演じるポイントです

「デイルズ オブ デスティニー(以下TOD)」から9年も経って、今回の仕事のお話をいただけたときには、しみじみと……ウキウキと……「うれしいっ!!」と思いました❤ 「フィリア」を一言で表すなら「心優しき女性」ですね。その優しさと、真面目なところ、おさげ髪、めがね、たまーのいじわる、その他全部が好きです。嫌いなところはありませんっ!!(きっぱり) 今回のシナリオではおちゃめな部分が増えていて、よけいに親近感がわきました。

彼女を演じるときのポイントは、真面目に、ひたむきに……というところでしょうか。前にやった「TOD2」のときと比べても、心の奥底にあるものは変えていないですが、微妙に年齢の意識はしています。今回の収録で印象に残ったセリフは「でも、この胸の奥の痛みは、一体何なのでしょう」です。苦労したのは、技のかけ声など、大声を張るシーンですね。

皆さん、フィリアをどうぞかわいがって下さいませ❤ そして、作品を思いっきり楽しんでくださいネ!!



週刊テイルズオブデスティニー Vol.4®

CONTENTS

メインキャラクターグラフィティ[4]	4
スタッフ ロングインタビュー	8
テイルズネットワーク[4]	12
テイルズ オブ チャットルーム♪[4]	14

構成・執筆 本澤 徹
デザイン 遠山香織(akanesus)

編集 エンタテインメント書籍編集部(山田純二)
編集協力 ゲーマガ編集部(野原生好)

制作協力/監修
株式会社バンダイナムコゲームス
(岡本進一郎、馬場英雄、小倉康夫)

発行人 新田光敏
編集人 北村州識
販売 浦島弘行、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝
制作業務 植草光男
印刷 錦明印刷株式会社

制作 ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売 TEL 03-5549-1201
編集 TEL 03-5549-1164

©いのまたむつみ ©NBGI
©SOFTBANK Creative Corp.

Printed in Japan

■落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
■禁無断複製
■本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

待受画像プレゼント!

購入してくれたみんなへ、本誌の表紙を使った待受画面のプレゼントだ(Yahoo!ケータイ、i-mode、EZweb対応)。待受画面のゲット方法は、下に掲載しているQRコードを読み取り、特設サイトへ飛ぶだけ! 2007年1月12日まで配信。

4号連続!

毎号、表紙の待受画像を用意します! 4号分、4枚コンプリートせよ!

※QRコード読み取り非対応の携帯の方はコチラにアクセス!
http://bngnet.jp/cmn/tod/4ykV/
待受画像の登録方法などは、お使いの携帯のマニュアルを参照してください。

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 冒険ガイドブック

12月下旬発売!

PSP版「テイルズ オブ」シリーズ最新作を攻略
全プレイヤー必読の攻略&育成マニュアル!

Part.1 Basic System Guide
基本システムガイド
キャラクターメイクから戦闘テクニックまでプレイ情報を全て網羅。アイリリーにある施設や「生産」システムも紹介。

Part.2 Class & Quest Guide
クラス&クエストガイド
基本4職+上位3職の基本データや実践的な戦闘術を解説。実践レポート形式でクエスト攻略をフォロー。

Part.3 Map & Deta
マップ&データ
「世界樹の麓」「結界の社殿」「魔回廊」のダンジョンマップを公開。アイリリーで入手可能なアイテムデータも全掲載。

サイズ:A5判　ページ数:112P　本体予価:1,200円+税

© いのまたむつみ　© 藤島康介　© 2006 NBGI

ソフトバンク エンタ書籍ラインナップ

書名	価格	ジャンル
好評発売中		
岩崎美奈子 ART WORKS	¥2,940	画集
渡辺明夫アートワークス	¥3,150	画集
バーチャファイター5 テクニカルブック	¥1,600	AC
新説 RPG幻想事典	¥1,890	TRPG
リネージュII クロニクル5 アペンドブック	¥1,575	PC
メルティブラッド アクトカデンツァ 公式コンプリートガイド	¥2,100	PS2
マスターピース ゼータ・ガンダム	¥2,520	ホビー
トリックスター+ プレミアブック+アイテム	¥2,100	PC
おねがいマイメロディ&おねがいマイメロディくるくるシャッフル!	¥2,500	アニメ
麻雀格闘倶楽部5 ～プロが選んだ神の一打～	¥1,260	AC
松原秀典アートワークス	¥2,940	画集
ファイナルファンタジーXI リーダースタイル Ver.061019	¥1,890	PS2・PC
Riviera ～約束の地リヴィエラ～ 公式コンプリートガイド+イラストレーション	¥1,890	PSP
テイルズウィーバー エピソード1 マスターズガイド+アイテム	¥2,100	PC
DEADRISING 最終攻略マニアックス	¥2,310	XB360
12月下旬発売予定		
コゲどんぼセレクション CHOCOLA SELECTION 2006(仮)	¥1,785	画集
竹本泉のいろいろぶっく	¥1,260	コミック
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 冒険ガイド	¥1,365	PSP

SBCr shop
http://shop.sbcr.jp/

●SBCrの雑誌/書籍は左記サイトまたは書店にてお求め下さい。
●TEL:03-5549-1201 ※10:00～12:00、13:00～17:00(土・日・祝日を除く)
●Eメール:magazine@softbank.co.jp

ソフトバンク クリエイティブ 株式会社
SoftBank Creative

テイルズ オブ デスティニー® Vol.4

『テイルズ オブ』シリーズキャラ満載のファンブック！

ソフトバンク クリエイティブ株式会社　エンタテインメント書籍編集部・編
定価600円（税込）